

IF699 - Aprendizagem De Máquina

Victor Edmond Freire Gaudiot

25 de outubro de 2018

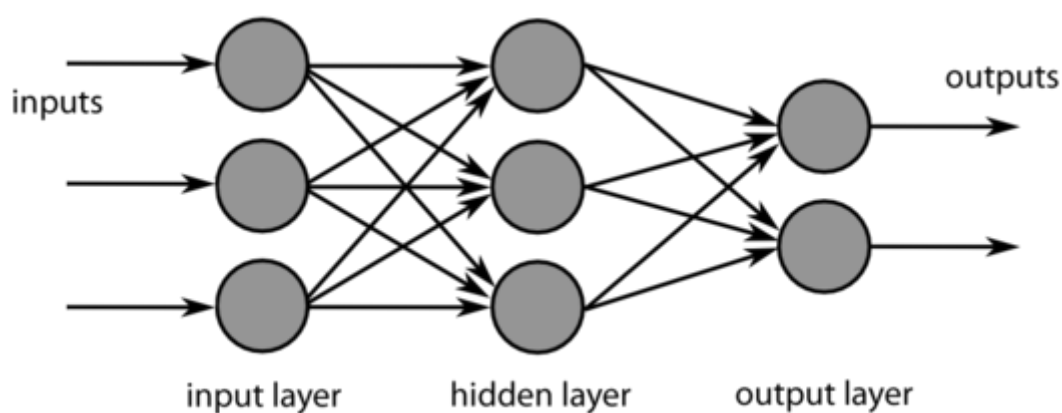


Figura 1: Aprendizagem De Máquina

1 Introdução

Ofertada no primeiro semestre de cada ano, é uma cadeira do 6º período do curso do tipo eletiva, e tendo como professor George Darminton. Ao abordar assuntos tais como: Árvore de decisão, distâncias heterogêneas, avaliação de hipóteses, dentre outros, [4] a disciplina ensina a construir algoritmos capazes de aprender com seus próprios erros e fazer previsões sobre dados.

Ela se insere na área de inteligência artificial, mas aprendizado de máquina se preocupa apenas com o aprendizado indutivo, ou seja, que extrai regras e padrões de grandes conjuntos de dados.[1]

2 Relevância

Essa disciplina se encontra no nosso currículo devido às suas diversas aplicações, tais como mecanismo de busca, jogos de estratégia, classificação de sequências de DNA. Aprender a generalizar a partir de experiências. O interesse nesta cadeira também decorre no aumento da acessibilidade de informações, do custo benefício dos processadores, armazenamento de dados e etc.[2]

3 Relação com outras disciplinas

IF702 - Redes Neurais	É utilizado na aprendizagem de máquina. Utilizado para reconhecer padrões, o que auxilia a máquina a aprender
IF685 - Gerenciamento Dados e Informação	Ambos trabalham com os dados de forma confiáveis, compreensíveis e otimizadas.
ET586 - Estatística e Probabilidade	A relação ocorre por serem dois campos intimamente ligados. Há aqueles que sugerem chamar o campo todo de "ciência de dados".

Referências

- [1] Cinwiki da disciplina. https://pt.wikipedia.org/wiki/Aprendizado_de_m%C3%A1quina_Aplicaes.
- [2] Importância do machine learning. https://www.sas.com/pt_br/insights/analytics/machine-learning.html.
- [3] O que é gestão de dados e informação. <http://blogmactec.com.br/?p=219>.
- [4] Site da disciplina. <http://cin.ufpe.br/if699>.